

- [Tomb Raider - Komplettlösung und Tipps](#)

Alle Kapitel, Gräber, Reliquien, Dokumente, Herausforderungen

- [BioShock Infinite - Komplettlösung und Tipps](#)

Alle Kapitel, Voxophone, Safes, Schlüssel und Infusionen

- 

[Anmelden](#) [Account anlegen](#)

Mit Facebook einloggen

Username

Passwort

[Name oder Passwort vergessen?](#) ▲

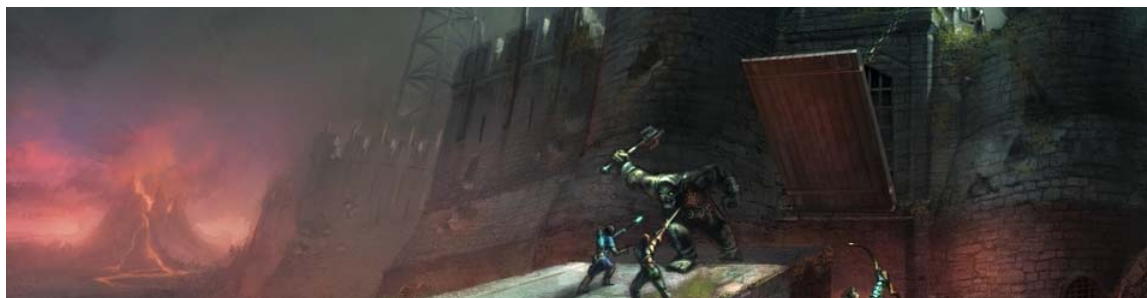
Loading...

- [Home](#)
- [Tests](#)
- [Tipps & Lösungen](#)
- [Videos](#)
- [DigitalFoundry](#)
- [Forum](#)
- [VO-Termine](#)
- [Kommentare](#)
- [Shop](#)

- [News PC Mac](#)

## Richard Garriott und The Shroud of the Avatar: Teil 1

Lord British über eine Million Dollar, Trennungsschmerz und warum er kein Geld vom Bösen Imperium haben möchte.



Lord British über eine Million Dollar, Trennungsschmerz und warum er kein Geld vom Bösen Imperium haben möchte.



von [Martin Woger](#) Veröffentlicht Mittwoch, 27 März 2013

Lange war es still(er) um den Raumfahrer Lord British, nun meldete er sich mit *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues* auf Kickstarter zurück. Erfolgreich ist der Anlauf, eine Million zu bekommen bereits, mit dem erreichten ersten Stretch-Goal sicherten sich die Backer bereits virtuelle Haustiere. Grund genug also, sich mit dem Spieleveteranen aus Texas ein wenig über diese Variante der Finanzierung, Publisher und natürlich seine Ideen zu *Shroud of the Avatar* zu unterhalten.

2009 gründete er die Firma Portalarium und verkündete die Entwicklung eines neuen MMOs, das in zumindest geistiger Nachfolge zu *Ultima Online* erscheinen würde, sofern es nicht gelingen sollte, die Rechte an *Ultima* von EA zu bekommen. Das dürfte aktuell ausgeschlossen sein, da EA selbst an dem Browser-MMO *Ultima Forever* arbeitet und es wohl vorerst nichts mit *Ultima Online 2* wird. Aber ist *Shroud of the Avatar* jetzt schon dieses MMO, von dem er in 2011 sprach?

Richard Garriott: Es ist definitiv in gedachter Nachfolge zu meinen früheren Arbeiten und dazu gehört natürlich auch Ultima Online. Es ist aber wichtig, zu sagen, dass es auch eine nicht weniger starke Hommage an die Solo-Ultimas sein wird. Es 'Ultima Online 2' zu nennen, wäre also sogar etwas einschränkend. Es ist wirklich eine Story-getriebene Einzelspieler-Erfahrung, die man eben auch mit jedem wie in einem MMO teilen kann.

Eurogamer: Lass uns über die Summe sprechen, die ihr in Kickstarter als Grenze gesetzt habt: eine Million Dollar. Warum gerade diese Summe? Warum nicht 1.000 Dollar? Oder 10 Millionen? Du hast selbst schon Millionen investiert, es soll am Ende ja um die 5 Millionen kosten. Oder ging es um die große runde Zahl, die die Götter so lieben?

Warum eine Million Dollar?



Richard Garriott: Es ist ein wenig von allem. Was wir wollten, war eine Zahl, die die Geschwindigkeit der Entwicklung und die Zahl der Features wirklich beeinflussen kann. Hätten wir nur 100.000 ausgeschrieben, dann hätte es keinen echten Einfluss auf das Spiel gehabt. Das wäre zu wenig gewesen. Und hätten wir die Grenze viel höher gesetzt, dann wäre das, nun, vielleicht nicht gierig gewesen, aber es wäre eine größere Summe, als nötig gewesen wäre, um auch für uns zu beweisen, dass der Markt Interesse an dem Spiel hat und das es die Interessen der Community trifft. Es musste also genug, aber nicht mehr als das sein. Dass es genau eine Million ist, ist wirklich nebensächlich, wir haben darüber gesprochen, ob es 1,1 Millionen oder 900.000 sein sollten, und zwar noch in der Stunde bevor wir aus den Start-Button bei Kickstarter drückten. Aber etwas in dieser Richtung ist wohl die richtige Größenordnung. Jetzt wissen wir, wie wir weiter Leute einstellen werden und die Stretch-Goals bekannt geben, um noch mehr Features zu bekommen.

Eurogamer: Wildman hat es auf Kickstarter nicht geschafft während das neue Planescape Torment durch die Decke ging, ihr hattet nun auch Erfolg. Kickstarter ist jetzt schon ein Weilchen in aller Munde: Denkst Du, dass es ein definierbares Rezept für einen Erfolg auf Kickstarter gibt?

Das Rezept, um auf Kickstarter erfolgreich zu sein.

Richard Garriott: Ja, ich denke, das gibt es. Da sind die beiden Beispiele, die Du erwähntest, und sicher auch noch Chris Roberts Star Citizen. Diese Drei haben wir uns sehr genau angeguckt. Torment natürlich noch nicht ganz so lange, aber ich kenne Brian Fargo gut und hab mir auch seine vorigen Kickstarter angesehen. Wenn du einen großen Kickstarter anfängst, etwas in dem Bereich von einer Million oder mehr, ist es komplett anders als ein 1000-Dollar-Anlauf. Für den großen Kickstarter braucht man folgende Zutaten.

Zum Ersten solltest Du jemand sein oder jemanden im Team haben, der bereits einiges an vergangenen Arbeiten vorweisen kann. Wenn Du nach so viel Geld fragst, dann sollten die Backer daran glauben können, dass diese Person in der Lage ist, es auch zu stemmen. Weiterhin sollte diese Person dann etwas in der Richtung tun, was seinen vorigen Arbeiten entspricht. Chris Roberts macht etwas in der Richtung von Wing Commander, die Torment-Leute arbeiten an etwas, das ihren früheren Werken ähnelt, das, was ich mache ähnelt, meine früheren Titeln und sogar Chris Taylors Ansatz ähnelte seinen älteren Spielen. Das ist schon mal ein wichtiger Teil.

Stand Kickstarter, 27.3.13, 9:30

Aber es gibt zwei weitere wichtige Sachen, die man beachten muss. Das wissen wir auch selbst erst im Nachhinein, als wir mit Chris Taylor praktisch post mortem über seinen Kickstarter sprachen: Man muss zumindest eine Art von Prototyp haben, den man den Leuten zeigen kann. In diesem muss deine eigene Vision der Sache, die du früher mal gemacht hast, noch erkennbar sein. Man muss sehen können, wie du dieses Ding aus Deiner Vergangenheit in die Zukunft bringen möchtest. Das muss weiter als nur ein paar Stichpunkte und Zeichnungen gehen.

Der vierte Element, das wir uns dann von Chris Roberts abgeguckt haben, weil er wirklich ein Meister darin ist und wir immer noch versuchen, selbst dahin zu kommen, ist, jeden Tag da draußen und präsent zu sein. Immer für die potenziellen Backer sichtbar zu sein, den gesamten Prozess hindurch, damit du sofort reagieren kannst. Du musst reagieren, wenn Leute sagen 'Vielleicht denkst ihr ja darüber nach, aber ich weiß nicht, ob ihr auch diesen Teil meines Traumes erfüllt, so wie ich dieses von mir geliebte Ding, das ihr nun in die Zukunft bringt'. Wenn du dich dann einfach zurücklehnst und es laufen lässt, dann passiert es schnell, dass die Spieler und Backer das Interesse verlieren, denken, dass es dich selbst nicht interessiert, oder tragen ihre Gerüchte und Annahmen in die Welt hinaus. Nur, wenn du jeden Tag am Ball bleibst, kannst du Missverständnisse klären und eventuelle Fragen als das Gesicht für das mögliche Interesse der Käuferschicht bereit sein. Die Torment-Leute handhabten das brillant, Chris Roberts ebenfalls und wir versuchen unser Bestes, da so nah wie möglich heranzukommen.

Eurogamer: Lass uns für einen Moment mal ganz hypothetisch sprechen und sagen, dass ein großer Publisher des Weges kommt, wir nennen ihn mal nicht EA ...

Richard Garriott: Lass ihn uns das Böse Imperium nennen!

Eurogamer: Böses Imperium ist ok. Das Imperium sagt: "Hier sind 40, 50 oder mehr Millionen, nimm, was Du brauchst, aber wir sichern uns ein Veto-Recht über den kreativen Ablauf und wir setzen den Zeitplan, wie wir aus unserer Erfahrung denken, dass er richtig ist." Würdest Du das Angebot annehmen oder ablehnen?

Wer will schon Geld vom Bösen Imperium?

Richard Garriott: Im Moment würde ich es ablehnen und ich habe den Luxus, es abzulehnen, weil wir auf Kickstarter erfolgreich sind. Es gibt auch Zeiten in diesem Geschäft, wo man so eine Gelegenheit nicht so einfach ausschlagen könnte. Es ist Teil der Magie von Kickstarter, dass es einem das erlaubt. Ich muss mir nur die besten Spiele meiner eigenen Karriere anschauen, wobei ich mit 'die Besten' die meine, mit denen ich selbst am zufriedensten bin und es sind letztendlich auch die, die am erfolgreichsten waren. Ich würde sagen, dass dies Ultima 4 war, von dem ich denke, dass es eine brillante Vision und Idee für ein Spiel war. Ultima 7, das die bei Weitem tiefgründigste Simulation einer virtuellen Welt war, die wir je versuchten, und ich liebe, wie es sich spielt. Und schließlich noch Ultima Online, das das Zeitalter der MMOs einläutete, wie auch dafür, dass es uns gelang, die Nicht-Kämpfer-Rollen interessant zu gestalten, wohingegen diese in anderen Grinding-lastigen MMOs immer noch eher ein Nachsatz sind. Dies sind meine Favoriten und die Spiele, nach denen ich versuche mein neues Spiel zu entwerfen und dabei vieles in die Zukunft des Spielens zu übertragen.



Ultima 4 inklusive kommentiertes Laufen.

Aber wenn ich mir meine Vergangenheit anschau und die Spiele, mit denen ich die meisten Probleme hatte, die bei denen ich denke 'was, wenn ich zurückgehen könnte und sie so gestalten, wie ich es ursprünglich vorhatte oder mein Herz mir sagte, dass es richtig wäre, aber ich es auf die eine oder andere Weise nicht schaffte?' wären das Ultima 8 und Tabula Rasa. Beide Spiele hatten Aspekte, die gut waren. In Tabula Rasa waren es die Kontroll-Punkte, die Art wie die Geschichte sich entfalten konnte. In Ultima 8 mochte ich einige Teile des neuen Magie-Systems, auch wenn es viele Features gab, die gehasst wurden, wie das Spingen, das schlicht schrecklich umgesetzt war.

Der Unterschied zwischen diesen beiden Spielen und meinen drei Favoriten ist, dass während ich sie entwickelte, mein eigenes Publishing- und Sales-Team diesen Spielen widersprach. Als ich Ultima 4 begann, ein Spiel über Tugenden, das Leute zwang sich 'anständig' zu benehmen, dachten die Leute ich wäre verrückt: 'Richard, du machst ein Spiel, das keiner spielen will! Niemand möchte gezwungen sein ein guter, netter Junge zu sein, sie wollen rausgehen und Zeugs abschlagen!' Aber ich habe es durchgezogen, ich machte es, wie ich es haben wollte und am Ende waren ich und auch die Spieler glücklich. Das gleiche dann wieder bei Ultima 7, wo viele dachten, dass es Zeitverschwendung wäre, eine so tiefgründige interaktive Welt zu bauen. Bei Ultima Online sagten sie dann, dass es dafür keinen Markt gäbe. Sie lagen eindeutig falsch.

Gute Spiele, schlechte Spiele.

Ultima 8 war das erste Spiel, das ich machte, nachdem ich Origin an eine andere Firma verkaufte und diese Firma machte nun mal keine Rollenspiele. Sie waren bekannt für Sport-Spiele, die nach einem sehr strikten Zeitablauf produziert werden. Sie bestimmten einfach, dass ich ihren Zeitplan einzuhalten hätte und so schnitt und schnitt und schnitt ich Ultima 8 zusammen, bis es dann größtenteils unfertig ausgeliefert wurde. Im Falle von Tabula Rasa hatten wir einen ausländischen Partner, der versuchte ein Spiel zu entwickeln, das in Asien wie auch in den USA gleichermaßen gut laufen würde. Nach drei Anläufen, ein Thema zu finden, das in beiden Gebieten funktionieren würde, hatten wir immer noch keinen Erfolg. Also sagten wir, dass wir jetzt einfach ein Spiel machen müssen, sonst würden wir nie etwas ausliefern.



Ultima 8 begann mit der Enthauptungsszene vielversprechend genug, aber dann...

Ich möchte also wirklich nicht gerne in den kreativen Abläufen Anderen untergeordnet sein. Aber es gibt Momente, wie zum Beispiel der Verkauf von Origin, in denen es nicht anders geht. Damals sind wir praktisch aus den Vertriebskanälen ausgeschlossen worden. Wir kamen bei Wal-Mart oder Target nicht auf die Regale, weil solche Leute nicht mit der Nummer 10 der Publisher reden wollen, sie reden mit den ersten drei, bestenfalls fünf. Also mussten wir Teil einer größeren Firma werden oder wir hätten die Käufer überhaupt nicht mehr erreicht.

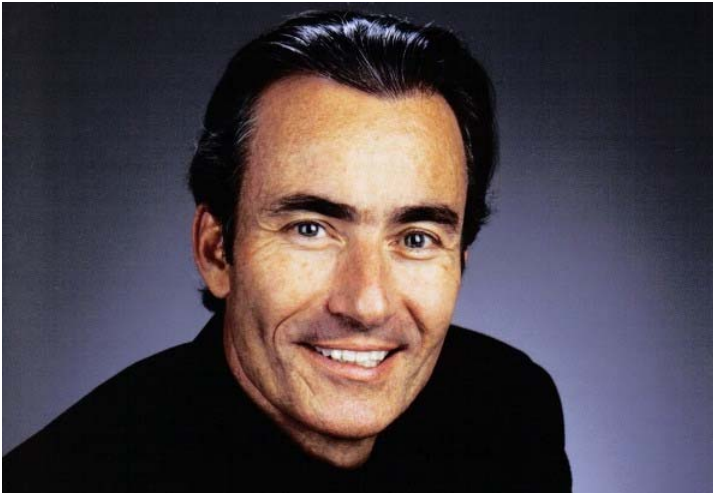
Vom kreativen Standpunkt aus ist es nicht einfach, Spiele zu machen, ich mache selbst schon genug Fehler, aber wenn du eine immer größere und größere Struktur kommst, werde die Kräfte darin immer komplexer und so ist es auch mit der Politik dazwischen. Es ist also ein besseres Rezept, direkt zu den Spielern zu gehen, wenn du das machen kannst. Hier und jetzt können wir das und ich bin sehr glücklich darüber.

Eurogamer: Vor ein paar Tagen gab es bei EA einen Führungswechsel von John Riccitiello zu Larry Probst und ausgehend von einigen deiner Kommentare in der Vergangenheit ist das jetzt nichts, was dich von diesem Standpunkt abbringen würde. Es könnte sogar sein, eben ausgehend von diesen Bemerkungen, dass Probst aus deiner Sicht sogar die schlimmere Wahl wäre?

Trip Hawkins, der alte Pirat.

Richard Garriott: Nun, eigentlich war Trip Hawkins meine echte Nemesis, als ich bei EA war. Wir haben ihn sogar unsterblich gemacht. Sein Name ist rückwärts buchstabiert Pirt Snikwah, den wir zum schrecklichsten Piraten machten, der jemals auf den sieben Weltmeeren bei Ultima segelte. Und ich habe mich oft über das lustig gemacht, was ich das Böse Imperium nenne, sogar als wir dort gearbeitet haben. Der Kreis, das Quadrat und das Tetraeder aus dem Logo von EA haben wir als die Symbole des Bösen in Ultima 7 gepackt. Während wir schon dort gearbeitet haben, um ein wenig Spaß mit dieser von vielen Leuten als Borg-artig gesehenen Firma zu haben.

Aber zu Larry und John hatte ich sogar gute persönliche Beziehungen. Meine Sorgen mit EA drehten sich auch weniger um die Führungsebene. Es ist mehr so, dass es eine große Organisation ist und wie in jeder großen Organisation hast du viele Leute, die um die eigene Wahrnehmbarkeit wettstreiten. Ich hatte es in Austin, Texas ziemlich schwer, überhaupt die Politik und Kämpfe in Kalifornien mitzubekommen. Vieles von den Entscheidungen, welche Spiele grünes Licht bekamen und wie die Budgets verteilt wurden, wurde dort entschieden, weit von uns in unserem entfernten Satelliten in Texas entfernt. Das ist ein unschöner Aspekt und es kann leicht in jeder großen Organisation dazu kommen.



Ein wenig wie ein Pirat sieht Trip Hawkins ja aus. Der smarte, etwas schleimige böse Pirat, der es kurzzeitig schafft die Liebe des Helden zu verführen, bevor sich seine böse Seite zeigt...

Aber es gab auch Leute bei EA, die ich wirklich mochte. Bing Gordon zum Beispiel. Der Grund, warum ich ihn nenne, ist, dass er oft nicht mochte, was ich machte. Aber ich mochte an ihm und dem, was er mir sagte - selbst wenn er mich nicht unterstützte -, dass er mein Spiel gespielt hatte. Dass er die Spiele meiner Konkurrenten gespielt hat. Wenn wir uns zusammensetzten und er mir Feedback zu meinen neuesten Plänen gab, dann sagte er mir direkt, was ihm nicht passte. Das war recht leicht zu akzeptieren, weil ich wusste, dass er gute Intentionen hatte, dass er mir helfen wollte und vor allem, dass er wusste, wovon er sprach. Selbst wenn ich mal dachte, er hat unrecht, wusste ich doch, dass es eine qualifizierte Meinung war. Das ist selten, bei fast allen Executives in jeder Firma. Es ist üblicher, dass die Geschäftsführer keine Spieler sind oder sich nicht die Zeit nehmen oder nehmen können, all die Spiele zu spielen. Deshalb ist es, wenn sie einen Standpunkt 'gegen' dich beziehen, schwerer hinzunehmen.

Eurogamer: Die Rechte für Ultima liegen nach wie vor bei EA, aber wenn du die Chance hättest eine einzige, spezifische Sache aus der alten Ultima Serie mit in deine neuen Spiele zu nehmen: Was wäre das?

Richard Garriott: Gute Frage, es gibt so viel, was ich gerne weiterbringen möchte. Zum Glück für mich wusste ich, als ich Ultima 9 schrieb, dass es für mich das Ende meiner Beteiligung an Ultima sein würde, EA hat das damals deutlich gemacht. Auch war es schon eine Trilogie von Trilogien, es lief über 20 Jahre, also zerstörte ich meine Welt. Wir setzen riesige Säulen in die Erde, die sie auseinanderreißen, wir zogen die Monde aus der Umlaufbahn, wir zerstörten eine Stadt nach der anderen, auch um, falls ich je zurückkehren würde, so ziemlich das machen müsste, was ich jetzt tue. Eine neue Welt, mir einer neu aufgebauten Zivilisation, sodass ich nicht ganz so traurig über manche Dinge sein würde, die ich zurücklassen musste.



David 'Iolo' Watson schrieb einen Teil der Ultima-Musikstücke. Er sieht sogar ein wenig so aus wie hier.

Allerdings würde ich gerne einfach hingehen und sagen 'hey, lasst uns einfach da weitermachen, wo wir aufgehört haben!' Das geht aber nicht, also müssen wir neue Geschichten erfinden. Wenn ich wirklich eine Sache mitnehmen könnte, wären es wohl die Namen der Städte und all Deiner Gefährten. Das würde genug Kontinuität und Klarheit in diese Welt bringen. Da wir das jedoch nicht können, werde ich wohl einfach eine neue Welt bauen.

Eurogamer: Ich denke, dass wir in dieser neuen Welt dann den einen oder anderen Iolo sehen werden, wenn die Leute anfangen ihre Charaktere zu benennen ...

Richard Garriott: Ja, das und die gute Nachricht bei Leuten wie Iolo ist ja auch, dass er eine echte Person ist. Er ist ein Freund von mir, der sich wirklich Iolo nennt. Der echte Iolo kann sagen, was immer er möchte. Wenn er sagt, ich freue mich auf das neue Spiel und spiele mit euch darin als Iolo, ist das sein gutes Recht. David Watson, 'Iolos' weltlicher Name auf seinem Geburtschein, kann also durchaus in dem Spiel auftauchen und dann sehen wir Iolo wieder.

*Morgen lest ihr, was Richard Garriott über die Konkurrenz zu Shroud of the Avatar denkt, was aus den Tugenden wurde und ob ihr bereit seid, "Perlen" einzutippen.*



#### • In diesem Artikel genannte Spiele

##### ◦ [Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues](#)

PC, Mac

[Folgen 2](#)

Folge den Spielen, die Dich interessieren und wir benachrichtigen Dich, sobald wir zu ihnen etwas Neues veröffentlicht haben.



#### Über [Martin Woger](#)

Defender, Ringe, 1W6+4, NCC-1701, 8086, Ultima, Cid, SEGA, like tears in rain, B. Guardian, nicht Silmarillion, F. Mercury, PC-Player, Arena, id, Mage, LiveLink, Eurogamer, Chefredakteur...

Besuche das [Martin Woger-Archiv](#), um mehr Artikel von Martin zu lesen.

#### Dir könnte das hier auch gefallen...



##### [Richard Garriott und The Shroud of the Avatar: Teil 3](#)

Im letzten Teil des Interviews geht es um Bescheidenheit beim Angeben, Playerkiller und wie man aus einem abgeschlossenen Büro kommen kann.



##### [Werft einen ersten Blick darauf, wie die Unreal Engine 4 auf der PlayStation 4 läuft](#)

Außerdem: Epics spektakuläre Vision für die Next-Gen-Grafik. [8](#)



### [Army of Two: The Devil's Cartel - Test](#)

Dumm schießt gut. Aber wie lange? [22](#)



Abonniere **Eurogamer.de Frühstück**. Zusammenfassung der wichtigsten Artikel des Tages über die Spiele und die Industrie. Immer täglich um 9:30.

Kommentare (7)

Username

Passwort

[Name oder Passwort vergessen?](#)

[Account anlegen](#)

oder

Mit Facebook einloggen

- - **Sortierung**
  - [Älteste](#)
  - [Neueste](#)
  - [Beste](#)
  - [Schlechteste](#)
- - **Wertung**
  - [-25](#)
  - [-10](#)
  - [-1](#)
  - [0](#)
  - [+1](#)
  - [+10](#)
  - [+25](#)

-  [KleinerMrDerb](#) , vor 1 Woche

Im Grunde sagt er ja nur, dass er es bei Kickstarter eingestellt hat um noch etwas Geld "nebenher" zu bekommen... eigentlich braucht er die Mio. von dort garnicht...

Boa hab ich bock Ihm und jedem seiner Backer eine zu langen.... [Antwort](#) 0 [-](#) [+](#) [Editieren](#) [Löschen](#)

-  [paulapuffmutter](#) , vor 1 Woche

Ihm sollen die Reifen explodieren bei 180 in der Kurve!! [Antwort](#) -3 [-](#) [+](#) [Editieren](#) [Löschen](#)

-  [BathiBoi](#) , vor 1 Woche

Ultima 8 begann mit der Enthauptungsszene vielversprechend genug, aber dann...  
...dann was??? [Antwort](#) 0 [-](#) [+](#) [Editieren](#) [Löschen](#)

-  [Gonzo09](#) , vor 7 Tagen


[@BathiBoi](#)

...dann wurde es ganz schön furchtbar. Ultima 8 ist wahrscheinlich noch mehr gehasst als 9. [Antwort](#) 0 [-](#) [+](#) [Editieren](#) [Löschen](#)

-  [BathiBoi](#) , vor 7 Tagen

[@Gonzo09](#) ok danke. weiß ja nicht jeder... [Antwort](#) 0 [+](#) [Editieren](#) [Löschen](#)

-  [adventureFAN](#) , vor 7 Tagen

Am besten war doch eh nur Ultima Underworld   
Besser als die Hauptserie wie ich finde. [Antwort](#) 0 [+](#) [Editieren](#) [Löschen](#)

-  [Truthaenchen](#) , vor 6 Tagen

[@paulapuffmutter](#) Ich weiß nich warum, aber irgendwie hab ich den Eindruck, du magst diesen Garriott-Typen nicht sonderlich... [Antwort](#) 0 [+](#) [Editieren](#) [Löschen](#)

**Dir könnte das hier auch gefallen...**



[Werft einen ersten Blick darauf, wie die Unreal Engine 4 auf der PlayStation 4 läuft 8](#)



[Army of Two: The Devil's Cartel - Test 22](#)



[Defiance macht Pantomimen zu TV-Helden 10](#)



[Unreal Engine 4 Demo: PlayStation 4 vs. PC 3](#)



### [Bungies Joe Staten erklärt, was Destiny besser macht als Halo 0](#)



- - [Handy](#)
  - [Portabel](#)
  - [HD](#)
- [Kontakt](#) [Unternehmen](#) [Impressum](#)
- [Twitter](#) [facebook](#) [RSS](#)
- [Das Netzwerk](#)
  - - [Eurogamer.be](#)
    - [Eurogamer.cz](#)
    - [Eurogamer.de](#)
    - [Eurogamer.dk](#)
    - [Eurogamer.es](#)
    - [Eurogamer.fr](#)
    - [Eurogamer.it](#)
    - [Eurogamer.net](#)
    - [Eurogamer.nl](#)
    - [Eurogamer.pl](#)
    - [Eurogamer.pt](#)
    - [Eurogamer.se](#)
    - [Brasilgamer.com.br](#)

[gamesindustry.biz](#)

ROCK, PAPER  
SHOTGUN  
THE SHROUD OF THE AVATAR

VG24/7

MODJO  
We Know Your Game

nintendolife

Video-Game  
Wallpapers.com



Loading...